

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis ketika melakukan kerja magang di Bithour Production adalah sebagai editor di divisi kreatif dibawah oleh Muhammad Fikri Akramudin, ketua editor dan kreatif dan pembimbing lapangan penulis. Posisi penulis sebagai editor video juga merangkap tugas-tugas yang berhubungan dengan *motion graphic*, *concept* dan *design artist*. Penulis juga bertugas untuk membantu syuting, mengerjakan *video editing*, *compositing*, *concept visual and design*, *storyboarding*, dan *motion graphic*.

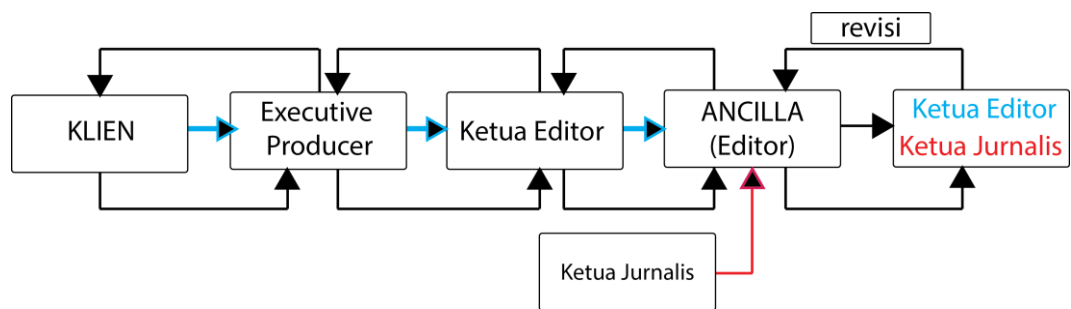
1. Kedudukan

Posisi penulis di tempat magang adalah sebagai karyawan *probation* dan magang. Penulis mendapatkan kedudukan yang sama dengan editor yang sudah ada di Bithour Production, dengan tugas yang lebih di fokuskan dengan *video editing* untuk divisi Diactura. Atasan langsung penulis adalah Pak Fikri sebagai pembimbing lapangan dan Pak Terry selaku ketua divisi Diactura.

2. Koordinasi

Pada Diactura, di awal proyek Pak Terry dengan para karyawan jurnalis akan mencari bahan konten dan menulis *script* mengenai dunia film. *Script* berisi naskah dialog, *gimmick* dan *insert*. *Insert* merupakan gambar ataupun *clip* video yang dimasukan kedalam video hasil syuting oleh editor. Aset *insert* sudah terlebih dahulu dibuat oleh Pak Terry. Hasil *script* ini lalu digunakan untuk syuting konten *Youtube* milik Diactura. Pak Terry beserta salah satu karyawan Bithour lalu akan melakukan syuting. Penulis terkadang ditugaskan untuk menjadi kameramen pada proses syuting. Video dan suara hasil syuting akan diserahkan kepada penulis untuk di edit dan *compositing*. Setelah video selesai di edit, video dikirim kepada Pak Terry untuk diperiksa dan direvisi bila diperlukan.

Pada Bithour Production, ketika Pak Deodatus menerima klien, beliau akan mengkonsultasikan proyek dengan Pak Fikri selaku ketua divisi video editing mengenai pembagian tugas. Bila tenaga kerja untuk proyek kurang, penulis akan direkrut untuk ikut dalam proyek tersebut. Setelah pembagian tugas dari proyek, para editor akan mengerjakan proyek tersebut. Hasil dari proyek yang dikerjakan akan dikirim kepada Pak Fikri untuk di periksa dan di revisi bila dibutuhkan.



Bagan 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tugas – tugas yang telah penulis lakukan selama bekerja praktik magang di Bithour Production :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1	Perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan Anggota Divisi dan ruangan - Menonton video-video hasil editing editor sebelumnya - Membagi tugas dan memindahkan fokus kerja editing penulis ke divisi Diactura - Mengedit konten video Diactura Ep. 2 Spiderman 3 - Syuting konten diactura, D!News

			& Diantara
2.	Minggu 2	Familiarisasi, dan rapat Konten Youtube Diactura (D!News)	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat Penjadwalan Konten dan pengaturan topik Instagram Diactura - Merevisi video Diactura, D!News (Spiderman) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, D!News (Castlevania)
3.	Minggu 3	Konten Youtube Diactura (D!News) : Retake Shooting, dan edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Shooting Konten Diactura, D!News & Diantara - Mengedit Video untuk konten video Diactura, D!News (Assassin's Creed) - Membuat thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Jackie Chan)
4.	Minggu 4	Konten Youtube Diactura (D!News) : Revisi, edit video, dan retake shooting.	<ul style="list-style-type: none"> - Shooting Ulang D!News (Assassin's creed Korup) - Membuat thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Castlevania) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, D!News (Assassin's Creed) - Membuat konsep desain maskot diactura
5.	Minggu 5 (29/12/2020)	Desain maskot, Konten Youtube Diactura (D!News) :	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi D!News Ep Assassin - Membuat thumbnail untuk konten

		revisi, thumbnail	video Diactura, D!News (assassin) - Desain chara maskot diactura
6.	Minggu 6 (jan)	Desain maskot, Konten Youtube Diactura (D!News) : thumbnail, edit video	- Shooting Ulang D!News (Pak Hajime AOT) - Melanjutkan desain maskot Diactura - Mengedit Video dan thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Warner Bros)
7.	Minggu 7	Konten Youtube Diactura (D!News) : revisi, thumbnail, dan edit video	- Merevisi closing D!News - Mengedit Video untuk konten video Diactura, D!News (Quiet Place, Pak Haji AOT) - Merevisi thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Quiet Place, Drama Indonesia Vs Drakor)
8.	Minggu 8	Desain maskot, Konten Youtube Diactura (D!News) : thumbnail dan edit video	- Mengedit + revisi + Thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Pak Hajime AOT) - Mengedit Video dan thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (UP) - Eksplorasi desain Maskot
9.	Minggu 9	Desain maskot, Konten Youtube Diactura (D!News) : revisi, thumbnail, dan edit video	- Merevisi + Membuat thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Mortal Kombat) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, D!News (Disconnected, Layla Majnun) - Pisah aset Manhwa hal 12

10.	Minggu 10 (feb)	Konten Youtube Diactura (D!News) : revisi, thumbnail, dan edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi + Membuat thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Layla Majnun) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, D!News (Awal dan Akhir, Sobat Ambyar) - Membuat thumbnail untuk konten video Diactura, D!News (Godzilla)
11.	Minggu 11	Konten Youtube Diactura (D!News & Diantara) : revisi dan edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi untuk konten video Diactura, D!News (Sobat Ambyar) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, Diantara (Yang tak Tergantikan)
12.	Minggu 12	Konten Youtube Diactura (Diantara) : edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit Video untuk konten video Diactura, Diantara (Yang tak Tergantikan) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, Diantara (LUPIN) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, Diantara (June Kopi)
13.	Minggu 13	Konten Youtube Diactura (Diantara) : revisi dan edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit + revisi Video untuk konten video Diactura, Diantara (June Kopi) - Mengedit Video untuk konten video Diactura, Diantara (Layla Majnun)
14.	Minggu 14	Test Psikotes, Pisah	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit Video untuk konten

	(Mar)	aset Manhwa, Konten Youtube Diactura (Diantara) : edit audio video	video Diactura, Diantara (The Ying Yang) <ul style="list-style-type: none"> - Test Enneagram - Mengedit sound untuk konten video Diactura, Diantara (The Dig, Flora Ulysses) - Pisah aset Manhwa S2
15.	Minggu 15	Pisah aset Manhwa, Konten Youtube Diactura (Diantara) : edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit Video untuk konten video Diactura, Diantara (The Dig) - Pisah aset Manhwa S2
16.	Minggu 16	Pisah aset dan animasi Manhwa, storyboard untuk pitching AC, Konten Youtube Diactura (Diantara) : edit video	<ul style="list-style-type: none"> - Pisah aset Manhwa S2 - Storyboarding pitching (AC) - Animasi Manhwa S2
17.	Minggu 17	Animasi Manhwa dan revisi	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi Manhwa S2 - Revisi Manhwa S2
18.	Minggu 18	Revisi manhwa	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Manhwa S2

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan penulis pada saat magang umumnya mengedit video konten youtube milik Diactura. Perusahaan Bithour Production masih baru dan belum lama sebelumnya bekerja secara online. Namun ketika Bithour Production mulai membuka kantor secara *offline*, banyak posisi tugas yang masih belum disalurkan secara terstruktur. Banyak proyek pribadi yang masih belum terselesaikan seperti merombak portfolio dan proposal perusahaan, perencanaan sistem dan konten

Diactura, dan media sosial serta situs milik Perusahaan. Hal ini mengakibatkan penulis merangkap berbagai tugas selain video editor, seperti membantu membuat penjadwalan konten instagram dan youtube milik Diactura, menjadi kameraman ataupun *talent*. Ketika penulis diterima kedalam perusahaan, proyek Diactura baru berjalan dan dalam masa produksi tanpa adanya penjadwalan, konsep, dan proses produksi yang jelas. Pada hari pertama penulis diserahkan aset video dari hasil syuting sebelumnya dan diberi tugas untuk mengedit video tersebut menggunakan aset yang sudah ada. Penulis diberi kebebasan untuk mengedit video tersebut selama mengikuti guideline dan referensi dari contoh editan video sebelumnya. Ketika mengedit video, penulis biasa akan bertanya dan meminta pembimbing lapangan, Pak Fikri, untuk melihat hasil video sebelum penulis berikan ke Pak Terry. Hasil video lalu akan dikirim ke *G-drive* perusahaan, diperiksa oleh Pak Terry dan direvisi bila dibutuhkan dengan penulis sendiri. Penulis juga harus menuliskan proyek yang telah penulis selesaikan ke dalam lembar produktivitas yang perusahaan sediakan. Pemberian upah perusahaan kepada karyawan tergantung dari jumlah produktivitas dan absensi masuk kerja di kantor. Pada tanggal 3 setiap bulannya, Pak Deodatus akan menghitung dan mengirimkan gaji kepada masing – masing karyawan.

Ketika penulis mulai bekerja pada divisi Diactura, pembagian pekerjaan dibebaskan oleh para editor. Para editor bebas memilih untuk mengambil proyek yang ada serta memberikan masukan dan ide mengenai konsep proyek. Para karyawan di Bithour Production diberi kebebasan untuk memberikan masukan kepada proses dan ide proyek dan produksi perusahaan. Karena penulis diarahkan oleh Pak Deodatus dan Pak Fikri untuk fokus dengan mengedit dan membuat konten Diactura, posisi penulis menjadi tenaga bantuan bila editor lain membutuhkan bantuan. Untuk itu selain mengedit video, penulis juga terlibat dalam storyboarding, rapat perencanaan, *motion graphic*, animasi, *sfx* dan *vfx*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

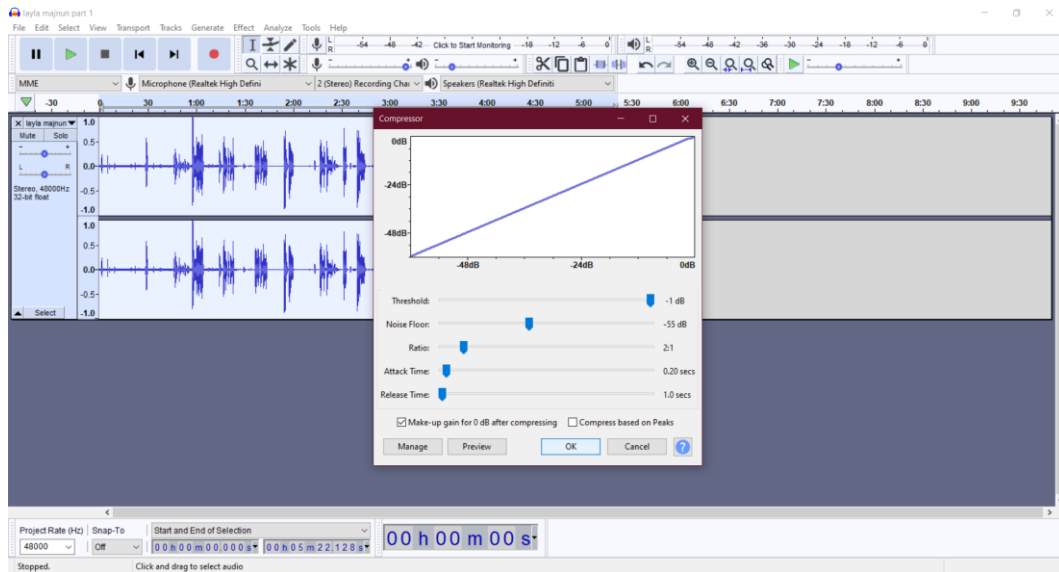
Pada Bithour Production, penulis ikut terlibat dalam pengerjaan beberapa proyek. Proyek-proyek ini antara lain sebagai berikut :

3.3.1.1. D!News dan Diantara

D!News merupakan konten video youtube milik Diactura yang memiliki konsep kritik sarkastik sang *host* dengan film-film yang ada. Diantara adalah konten video dengan konsep perdebatan antara kedua faksi berbeda dari topik film yang di diskusikan. Pak Terry dan seksi jurnalis akan mulai mencari dan membuat konten mengenai topik perfilman. Topik konten ini lalu dikelola menjadi artikel dan skrip lalu di periksa dan di revisi oleh Pak Terry. Pak Terry lalu akan membuat skrip dan *template* untuk editor sebagai *guide* untuk editor dalam mengedit video.

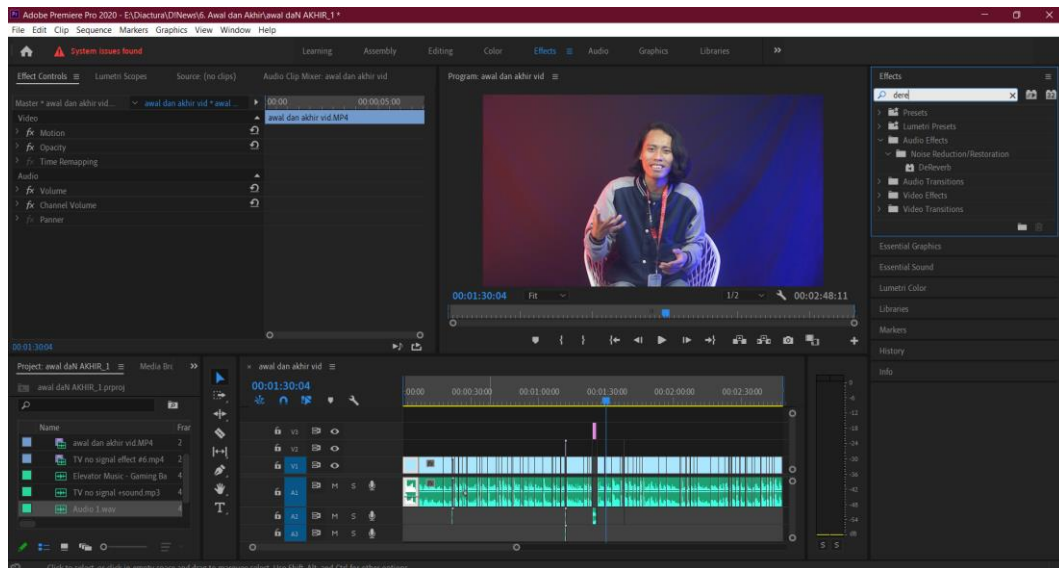
Untuk *opening* dan *closing* D!News dan Diantara, sudah dikerjakan oleh editor sebelumnya. Penulis hanya diperlukan untuk memotong bagian yang tidak dibutuhkan, memastikan kualitas tampilan terlihat jelas dan audio bersih. Penulis lalu menambahkan *insert* dari *template*. Penulis diberi kebebasan untuk menambahkan efek-efek seperti *meme*, *sfx* ataupun *vfx* ke dalam video untuk menambah humor dan daya tarik video.

Dalam proses pengerjaan video, penulis pertama-tama membersihkan audio hasil rekaman *mic* dari suara gema, latar dan suara luar. Suara latar berupa suara angin, napas *host* yang terlalu dekat dengan *mic*, suara jaket yang bergesek dan sebagainya. Suara luar merupakan suara kameramen ataupun suara ruang kantor sebelah studio, hewan, dan kendaraan di luar studio. Untuk membersihkan suara audio, pertama-tama penulis menggunakan *audacity* dan menggunakan *effect compress* untuk suara untuk membuat suara terdengar lebih jelas. Lalu penulis akan menggunakan *premiere* dan menambahkan efek *de-reverb* dan *denoise* untuk menghilangkan suara gema dan suara latar juga suara luar. Penggunaan *de-reverb* dan *denoise* perlu diperhatikan pada menit-menit tertentu dan diatur secara manual agar audio terdengar natural. Setelah audio sudah bersih, penulis akan menyinkronkan audio dengan video. Audio dari video di hapus dan diganti dengan audio *mic* yang sudah dibersihkan.

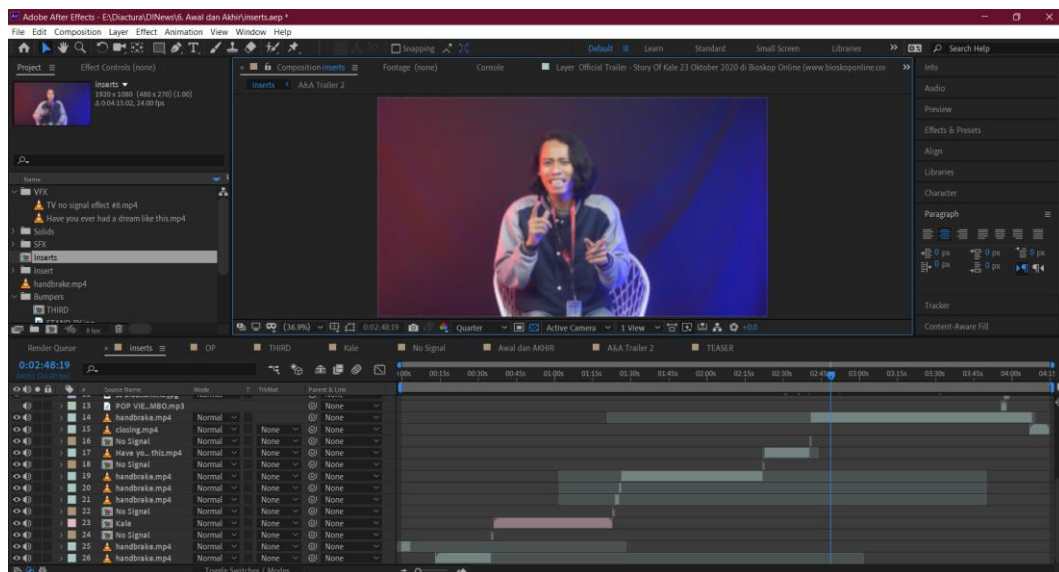


Gambar 3.1. Proses Kompresi Video
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

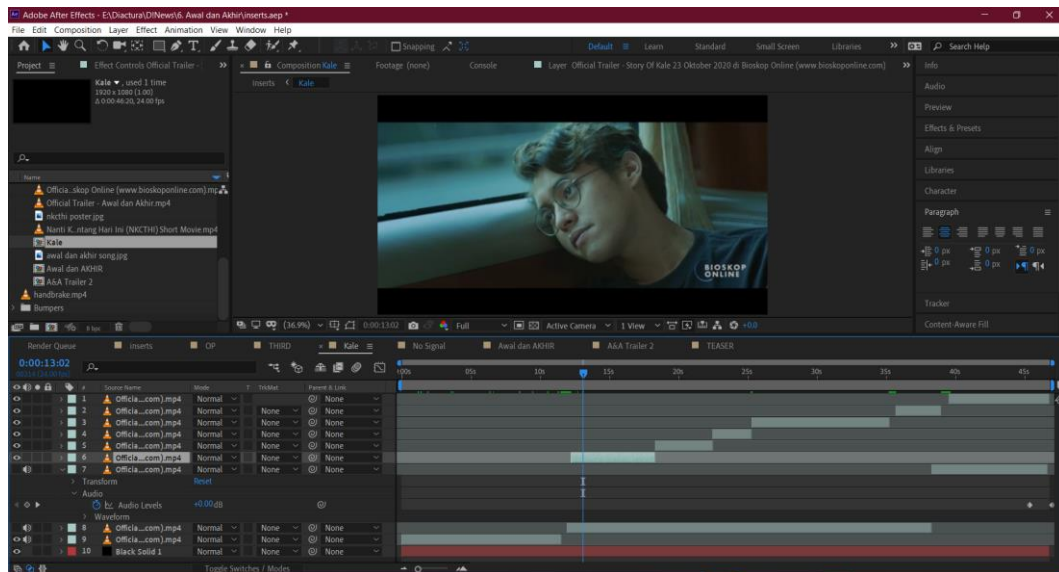
Setelah audio dan video berjalan dengan lancar dan sesuai dengan gerakan mulut, penulis lalu mulai memotong bagian-bagian yang tidak penting. Proses pemotongan ini disebut *cutting* dan dilakukan pada *premiere*. Video yang sudah di *cut*, lalu di *export* menjadi Mp4. Hasil video ini lalu akan ditambahkan *opening*, *closing*, *insert*, *meme*, *sfx*, *vfx* dan musik latar di *after effect*. *Insert* berupa klip video akan di *cut* terlebih dahulu dan dibuat sesuai dengan kebutuhan. Klip video biasa berdurasi 10 hingga 15 detik. Video lalu di *render* dan di dekompresi dengan *handbrake*.



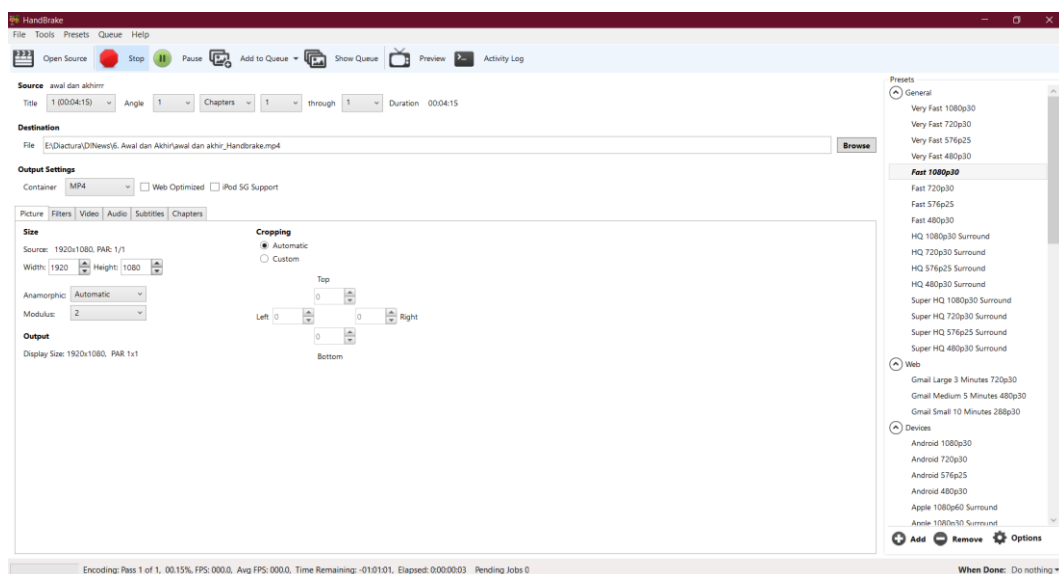
Gambar 3.2. Proses Penyesuaian Audio dan Pemotongan Klip Video
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. Proses Memasukkan *Insert*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.4. Proses Pemotongan *Insert* Video
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5. Penggunaan *Handbrake* untuk Proses Video
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ketika proses mengedit video berlangsung, penulis akan berkonsultasi kepada pembimbing lapangan mengenai unsur-unsur dalam video yang dikerjakan sesuai dengan konsep. Unsur –unsur ini berupa, kualitas audio, pemotongan klip, pemasukan *insert*, *sfx*, *vfx*, dan musik latar. Video yang telah selesai lalu dikirim ke *Gdrive* perusahaan dan aka diperiksa oleh Pak Terry. Video akan dikembalikan

ke penulis bila ada hal yang perlu direvisi, jika tidak video akan diterima dan penulis akan memulai membuat *thumbnail* untuk video tersebut.



Gambar 3.6. Pembuatan *Thumbnail*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

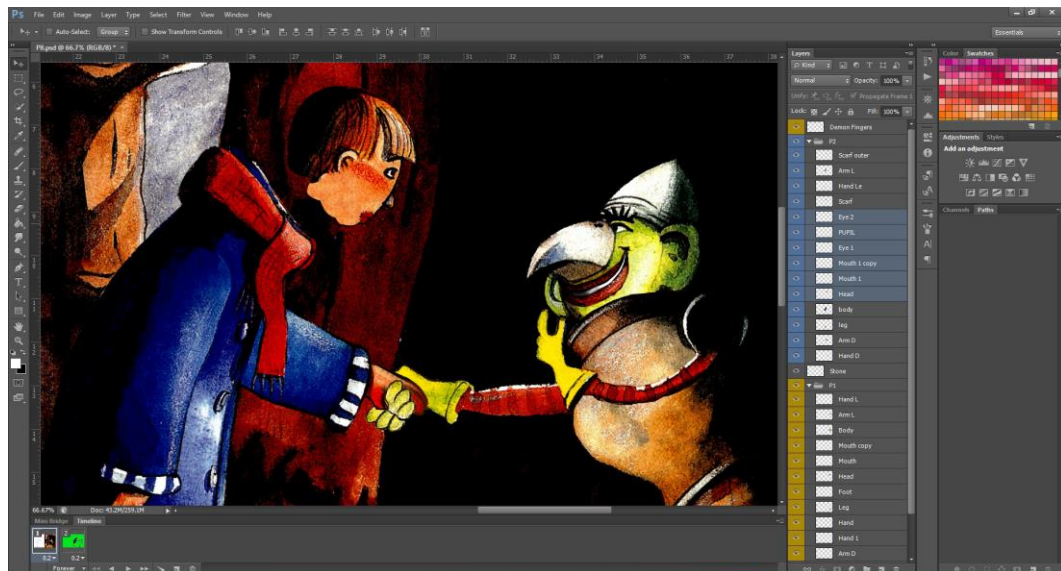
Proses pengerjaan *thumbnail* dilakukan dengan Pak Terry dan penulis dalam pengerjaannya. Pak Terry akan menjelaskan kepada penulis visual *thumbnail* yang dibutuhkan. Penulis lalu membuat *thumbnail* dari intruksi Pak Terry dan memberikan masukan untuk desain *thumbnail*. Setelah *thumbnail* dibuat, hasil desain *thumbnail* dikirim ke *G-drive* perusahaan. Video lalu akan di simpan lalu akan diunggah ke *Youtube* pada jadwal yang ditentukan sebelumnya.

3.3.1.2. Manhwa

Projek *Manhwa* adalah projek buku bergambar anak-anak ke dalam media video oleh perusahaan PT Manhwa KITA Culture. Pada projek ini penulis mendapatkan tugas untuk memisahkan aset dari ilustrasi buku bergambar anak-anak menjadi beberapa bagian yang nantinya akan dianimasikan.

Penulis mendapatkan tugas untuk memisahkan aset dari ilustrasi pada halaman 8 hingga 9. Penulis menggunakan *photoshop* untuk memisahkan aset. Dari ilustrasi penulis memisahkan unsur-unsur dari ilustrasi yang akan dianimasikan, seperti bagian tangan, kaki, rambut, mata, mulut dan sebagainya.

Setelah semua aset dipisah menjadi *layers*, penulis lalu menambal bagian dari aset yang terpotong, ataupun yang akan terlihat bagian kosong ketika salah satu aset dianimasikan. Aset-aset yang sudah ditambal lalu dinamakan agar lebih mudah bagi penulis untuk menganimasikan setiap aset di tahap selanjutnya.



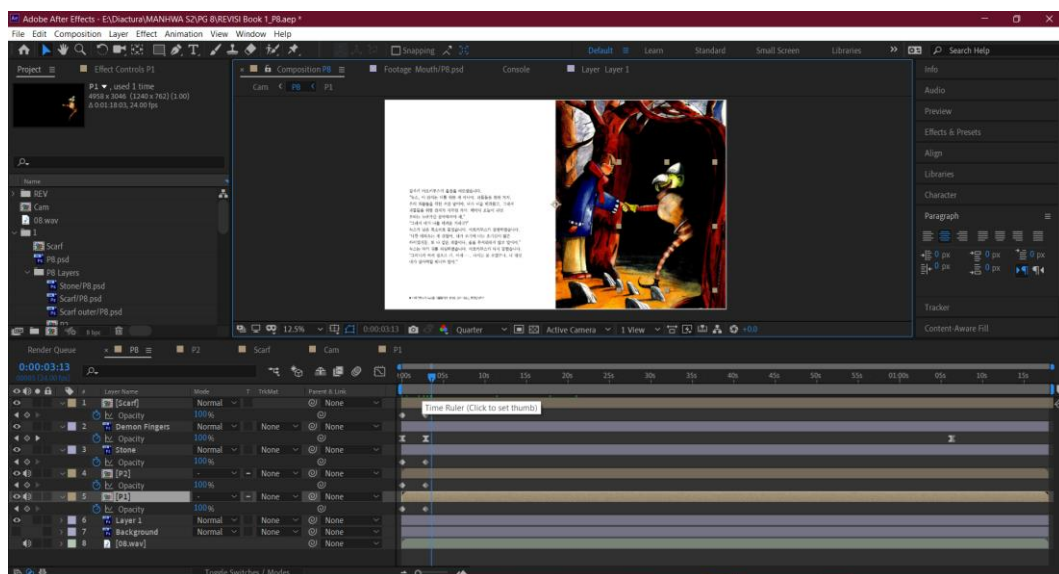
Gambar 3.7. Pemisahan Aset *Manhwa*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

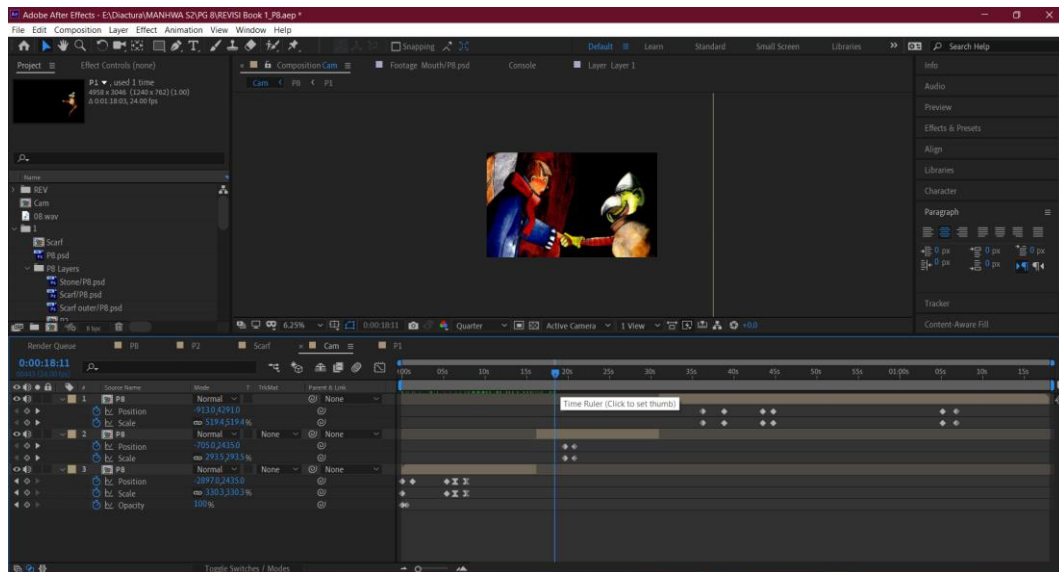
Penulis memasukan aset ke dalam *after effect* dan menganimasikan bagian-bagian dari masing-masing aset dengan *transform*, *rotation*, *scale*, *placement* dan *puppet tools*. Aset dianimasikan per objek yang sudah dipisah sebelumnya. Setelah setiap aset dianimasikan, penulis lalu membuat komposisi baru dan memasukan objek-objek yang sudah dianimasikan sebelumnya ke bagian-bagian yang dibutuhkan pada dalam audio narasi. Hasil komposisi ini penulis gunakan untuk tahap animasi shot yang disesuaikan dengan narasi. Setelah semua bagian sudah terkomposisi dengan baik, penulis lalu mengirimkan *file* pengerjaan dan aset ke *G-drive* perusahaan untuk di-*render* dan digabung beserta hasil animasi lainnya. Hasil editan ini akan diperiksa oleh Pak Fikri untuk diperiksa dan direvisi bila dibutuhkan dengan penulis hingga hasil animasi diterima oleh klien.



Gambar 3.8. Proses Animasi Aset Salah Satu Objek Manhwa
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



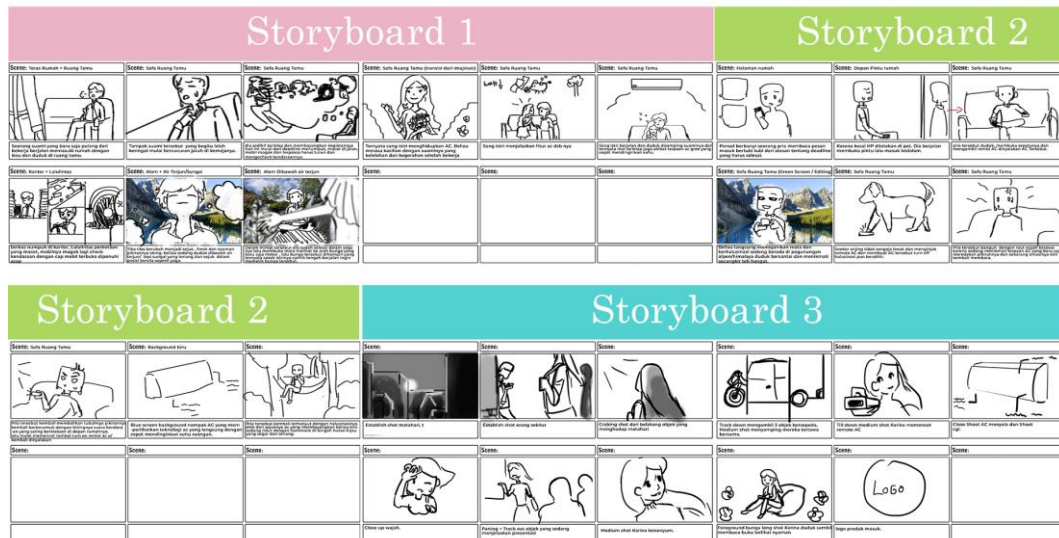
Gambar 3.9. Proses Penggabungan Hasil Animasi Per Objek
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.10. Hasil Komposisi Disusun ke Dalam *Shot*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.3. Storyboard

Pada proyek *storyboard*, ide dan skrip sudah disediakan oleh Pak Deodatus untuk *pitching* ide dengan klien. Penulis diberikan 3 skenario dan ditugaskan membuat ilustrasi visual dari *scene-scene* yang tertulis. Hal pertama yang penulis lakukan adalah membaca dengan seksama skrip yang diberikan. Penulis lalu mengkomposisikan dan membuat sketsa kasar masing –masing ide cerita kedalam 9 *shot*. Menggunakan aplikasi *photoshop* untuk pengerjaan tugas ini, penulis diberi kebebasan posisi *shot* untuk mengeksplorasi ide dari hasil cerita ke dalam bentuk ilustrasi sketsa kasar.



Gambar 3.11. *Storyboard*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Penulis mendapatkan kendala teknis ketika mengerjakan editing video yang terlalu berat untuk di-render dengan komputer penulis. Penulis juga menemukan bahwa ada beberapa aset dari hasil syuting mengalami kendala seperti suara yang pecah ataupun hasil kualitas tampilan video yang buram. Selain itu dalam pengerjaan produksi untuk video Diactura, masih adanya kurang perencanaan dalam penjadwalan. Tidak adanya timeline membuat proses produksi menjadi berantakan. Ada beberapa video yang mengalami kendala dalam kualitas hasil rekaman juga harus melakukan retake yang memakan waktu dan memundurkan jadwal perencanaan premier chanel diactura dan instagram. Kendala juga ditemukan ketika penulis harus belajar menggunakan aplikasi *premiere pro* dan waktu *render* dengan komputer milik penulis.

Pada masa PSBB, penulis juga mengalami kendala dengan *policy* perusahaan. Penulis yang terhitung karyawan *probations* mengalami pemotongan gaji sebelum kontrak dengan perusahaan. Pemotongan ini dikarenakan penulis menggilir waktu kerja kantor *offline* dan *WFH*. Alasan dari hal ini bahwa selama penulis bekerja dengan perusahaan, baik *probations* ataupun magang, penulis masih terhitung karyawan walaupun belum menandatangani kontrak.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk masalah teknis pada proses syuting, penulis memastikan untuk memeriksa kualitas kamera dan *mic* sebelum syuting. Penulis juga mengajukan penjadwalan produksi ketika mengikuti rapat dengan divisi Diactura, sehingga penjadwalan produksi lebih teratur. Dalam masalah teknis dengan aplikasi dan komputer, penulis belajar menggunakan aplikasi *premiere* di bawah bimbingan Pak Fikri dan sendiri pada akhir minggu. Proses render video penulis lakukan dengan meminjam komputer milik keluarga atau kantor untuk mengurangi waktu *render*.

Mengenai perihal pemotongan gaji, penulis berdiskusi dengan Pak Deodatus bahwa penulis akan bekerja *WFH*. Pembayaran jasa penulis akan dihitung per proyek daripada per bulannya seperti karyawan Bithour Production yang lain. Posisi penulis setelah masa magang berakhir menjadi pekerja paruh waktu Bithour Production hingga sidang magang selesai untuk membicarakan pekerjaan penulis di perusahaan ke depannya. Pembimbing lapangan penulis, Pak Fikri, juga membantu penulis dalam proses diskusi ini.